

没入型デジタルアートと芸術体験についての一考察

A Study of Immersive Digital Art and Artistic Experience

増子 美穂

Miho MASUKO

[キーワード]

デジタルアート、イマーシブ、チームラボ、AMIEX

1. はじめに

世界的に若年層の美術館博物館への関心が減少する一方で、最新技術を用いたデジタル・ミュージアムは同層の関心を集め成功を収めている。東京・お台場では2018年6月、日本初のデジタルアート・ミュージアムである「MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: EPSON TeamLab Borderless (森ビルデジタルアートミュージアム: エプソン チームラボボーダレス)」¹が開館し、連日のように国内外の観光客で賑わっている。開業から3カ月間は前売りチケットが連日完売となり、開業5カ月余りで来場者100万人を集め、通年では230万人に及び、東京国立博物館や金沢21世紀美術館と初年度から肩を並べる程の美術館となった。特筆すべきは、来館者の半数が訪日外国人客だったことである。最も多かったのは、米国で、外国人客の27%を占め、以下、豪州(10%)、中国(9%)、タイ(6%)、カナダ、イギリス(いずれも5%)と続く。本来、数で勝るはずのアジアからの来館者よりも、欧米からのほうが多いという“逆転現象”が起きている²。さらに最寄り駅の青海駅の乗降客数は、前年比で1.5倍、隣接する商業施設「ヴィーナスフォート」の入館者数は1.2倍に膨らんだ。当館だけでなく、東京のベイエリア全体に客を呼び込み、回遊性を大きく高めたという点では、近年まれに見る成功事例と言えよう。

このようなデジタルアート施設の成功は、美術館内での開催という枠を飛び越え、建造物や自然とコラボレーションしていく動きにまで発展している。チームラボは、ユネスコ世界文化遺産に登録された京都「下鴨神社(賀茂御祖神社)」において「下鴨神社 糺の森の光の祭 Art by teamLab - TOKIO インカラミ」を2019年8月17日から9月2日まで開催した。このイベントは、チームラボが取り組む、非物質的であるデジタルテクノロジーによって自然が自然のままアートになる「Digitized Nature」をコンセプトにしている。光や音という非物質的なマテリアル、つまり「デジタルテクノロジー」は、自然を破壊することなく生きたまま自然をアートにすることができる、とチームラボは考えている。このイベントは今年で3回目となるが、観光振興には最適なりソースとなっている。

デジタルアートを観光振興に用いる事例はチームラボを筆頭に日本で最近盛んに行われ始めているが、世界的にも注目されている。世界規模でデジタルアート・ミュージアムの展開を図っているのがAMIEX(Art&Music Immersive Experience「没入体験型のアートと音楽」)を企画するフ

ランスのカルチャーエスパス社である。当社は、世界的名画をクラシックからポップスまで幅広いジャンルの名曲とともに大空間で映写し、ダイナミックな映像作品を作り出している。この活動がユニークな点は、廃屋や忘れ去られた歴史的な場所をデジタルアート・ミュージアムとして改修し、場所の記憶を呼び覚まし、新しい観光名所として蘇らせることにある。

デジタルアートはコンピューターにより生成された芸術である。一部作家による繊細なデジタルアート作品を除き、誤解を恐れずに言えば、プロジェクターと壁面さえあれば鑑賞できるアート作品である。美術館でなくても、建築物の壁、山や湖などの自然などイメージが投影できさえすれば何でもできる。美術品と違い、高額な保険料もなく、取り扱い制限や厳密な温湿度、照度管理も関係なく、来館者は好きな場所で写真を撮影することもできる。展示場所が限定されないアート、それがデジタルアートである。ゆえに、観光振興にとって有効なツールともなる。場所を選ばず実現可能なアートイベントである。しかし、このようなデジタルアートによるイベントは観覧者の芸術体験たり得るかは疑問である。デジタルアートは、エンターテインメントであって真の芸術体験とは異なる³という議論も専門家の間で依然として根強い。

本論はデジタル・アートの中でも来場者の「イマーシブ (Immersive)」な体験をキーワードにしている二つの人気施設、日本のチームラボとフランスの AMIEX を検証しながら、デジタルアート・ミュージアムが真の芸術体験につながるのか、実物展示をする美術館に行くきっかけとなるかどうかを考察するものである。「イマーシブ」とは、「没入した、実体験のように感じる」という意味である。本論では特に施設の空間全体を使用した没入型デジタルアートにおける作品の内容とプレゼンテーションの方法を考察し、実際の芸術体験との関係を探るものである。

2. チームラボの試み

チームラボは、2001年から活動を開始したアートコレクティブである。代表の猪子寿之の他、アーティスト、プログラマー、エンジニア、CGアニメーター、数学者、建築家など様々な分野のスペシャリストから構成されている。2014年「チームラボ 踊る！アート展と、学ぶ！未来の遊園地」は47万人が訪れ、「ミラノ万博2015」日本館をはじめ、シリコンバレー、台北、ロンドン、パリ、ニューヨーク、中国、シンガポールなど国内外で展覧会を開催し、東京・お台場のチームラボ・ボードレスや豊洲のチームラボ・プラネッツ Tokyo DMM.com」は東京の新名所となっている。最近では2019年8月に金沢21世紀美術館で「チームラボ 永遠の海に浮かぶ無常の花」、7月12日-11月4日まで御船山楽園、武雄温泉にて「チームラボ かみさまがすまう森」を開催し、活動は施設内だけでなく自然空間へと広がっている。

チームラボは集団的創造によって、アート、サイエンス、テクノロジー、デザイン、そして自然界の交差点を模索している。「テクノロジーとクリエイティブの境界はすでに曖昧になりつつあり、今後のこの傾向はさらに加速していくでしょう。そんな情報社会において、サイエンス・テクノロジー・デザイン・アートなどの境界を曖昧にしながら、『実験と革新』をテーマにものを創ることによって、もしくは、創るプロセスを通して、ものごとのソリューションを提供します」⁴と公式ホームページにもあるが、彼らの活動のキーワードの一つが「境界」である。インターラクティブと

バーチャルリアリティという手法により物理的、空間的、時間的に作品と鑑賞者を結合させ、「境界」を消し去ることを目指している。「ボーダレス」は展示会場の名前にもなっている。

「境界」は時には表現手段のみならず、我々現代社会が抱える「境界」—グローバルリズムの中で昨今耳にする「分断」や「壁」、性差、格差など—を想起させるものでもある。「直接的には体験空間として時間的・空間的なボーダレス、あいまいな寛容さやルーズさ、さまざまな形で居心地のよい空間をつくりあげるといって自体が、そういうものすべてに対する批判をなしている」⁵（建畠2019）。境界がなくなり、空間による隔たりがなくなったことで、来場者は映像の中に「没入」する。現実世界から完全に自由になり、デジタルが作り上げたイマーシブな仮想空間を彷徨う。作品は壁面、床全体を使用したもので、来場者は空間に没入し、浮遊し、時には作品と関わりながら移動していく。文脈がなく、映像は絶えず動いているので二度と同じ場面に遭遇することはできない。

3. チームラボの作品

チームラボは無数のセンサーによるインタラクティブ・アートを創り出したが、通常の美術館ではできないことを積極的に行うように設計されている。まず、美術館では走ったり、飛んだり跳ねたりはタブーだが、ここではあらゆる展示が極めて「身体的」である。美術館の展示では視覚を使って鑑賞するが、チームラボでは五感を全て使って作品世界に入り込む。豊洲のチームラボ・プラネッツでは、来場者は裸足になり、様々な感覚の床を進み、水の中に入る。また、お台場のチームラボ・ボーダレスの2階部分「運動の森」は起伏のある床面に自ら描いた生き物がスキャン画像として動いたり、トランポリンで飛ぶことで宇宙の生成を体験できたりする。《Wander through the Crystal World》（図1）では、来場者がスマートフォンにアプリをダウンロードすると、自分が画面で操作する記号に対応する音と色の動きに、空間が反応する仕組みになっている。身体を使ったインタラクティブ・アートは、来場者のコミットメントが作品の表現に直接影響するため、通常受動型の美術館展示が能動型になる逆転現象が起きる。

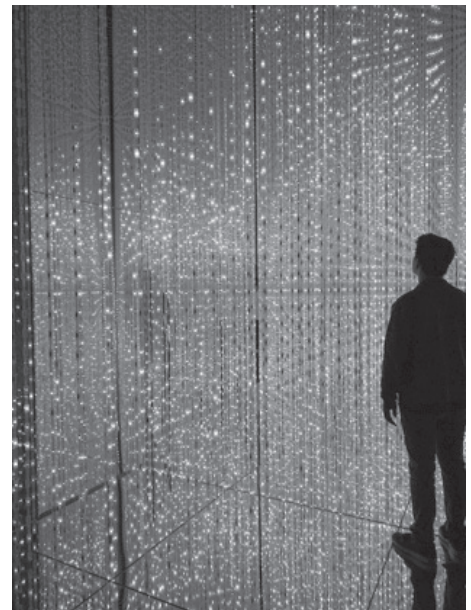


図1 《Wander through the Crystal World》チームラボ・ボーダレス、東京・お台場、2018年12月（筆者撮影）

さらにチームラボ・ボーダレスでは、本来美術館での展示会では必須の「動線」が設定されていない。入口のモニターに「作品は、部屋を出て、通路を通り、別の部屋へ移動します」とあるのみで、美術館の入口に平積みされている出品作品リストも館内案内図もない。入館後、来場者は、突如、暗闇の中で無数の花々が舞う空間の中に入り込む。物語はない。様々な種類、色彩の花々が抽象的な「音」とともに現れたり消えたりする。その空間を抜けた後は、暗闇の中を自分の心のままに進むしかない。壁面の鳥獣戯画から出てきたような動物たちや、阿波踊りをする人物たちの映像（《秩序なくともピースは成り立つ》（図2））に誘われるまま左に行ったり、右に行ったりする。

日本画から抜け出てきたような滑稽な動物や人物たちは平行な横軸の動きを見せるが、さながら異時同図法⁶で描かれた絵巻物のようで、日本的な時間描写を感じさせる。闇を進むと、壁面に入口があり、そこはまた別の空間になっている。そこでは「人々のための岩に憑依する滝」という巨大壁面にデジタルアートで流れる滝を映す空間があったり、「青の空間、赤い人々」というレーザー光線のような直線的光が貫く部屋があったりする。

次に、チームラボの作品のイメージについて考察する。チームラボが作品に使用するイメージの源泉は「自然」そして「日本美術」にある。

「自然」は、チームラボが最も得意とするテーマだが、それは代表の猪子の「自然を自然のままアートに変える」という発想が根幹にある。独創的な映像により自然の森羅万象、四季の移ろいと循環を色彩豊かに表現する。日本の美意識である花鳥風月が多く登場するのも、一つの生命が過去から連続してある、という生命の連続性を表現しようとしているからだ。また、特定の人物のような感情移入をする対象も存在しない。来場者自身がつくった世界を、意思のある自分の身体でさまよったり歩き回ったりしながらその世界を認識することがねらいだ⁷。チームラボの世界は特定のものではなく、ある種の環境であり、システムであり、アルゴリズム的な空間なのである（猪子2019）。

また、唯一既存の芸術作品として登場するのが「日本美術」である。日本美術は直観的であり、見て感じたものをそのまま表現する要素が強い。新しく発達したコンピューターやデジタルテクノロジーを使って日本美術の伝統をそのまま引き継いでいる、と美術史家の辻惟雄は評価する⁸。例えば葛飾北斎の《富嶽三十六景 神奈川沖浪裏》をベースにした《Black Waves》（図3）は人間の目に映る波の動きを主観的に捉えたものである。チームラボの表現する波は、コンピューター上の空間で三次元上の水の動きをシミュレーションしつつ波を構築すると

いう高度なデジタル技術によって再現された波だが、静止画でありながら動いているように見える北斎の作品と同じアニミズム的な錯覚を引き起こす。

チームラボの作品には《花と人の森、埋もれ失いそして生まれる》、《花の森で生まれ、花と共に生きる動物達…》など多くの花々がモチーフとして登場する。花々はスタンプのように同じモチーフの繰り返しで、尾形光琳（1658-1716）の《燕子花図屏風》に見られる着物の型押し技法を想

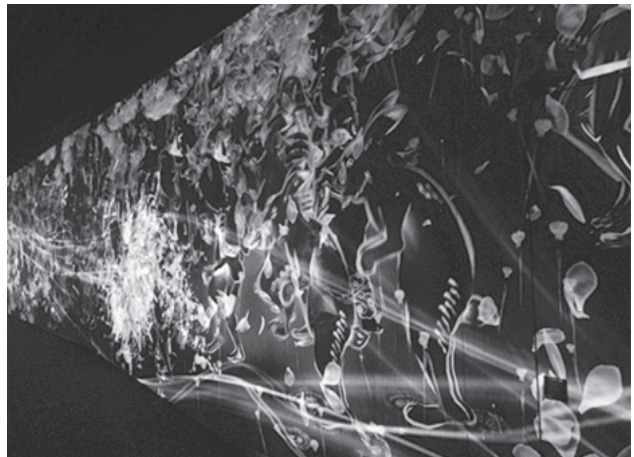


図2 《秩序なくともピースは成り立つ》チームラボ・ボードレス、東京・お台場、2018年12月（筆者撮影）

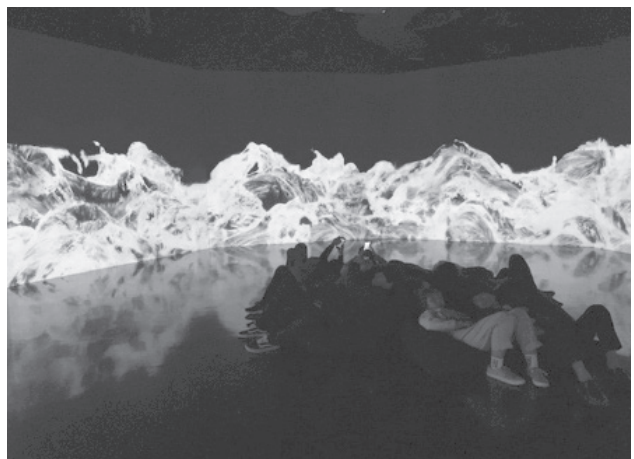


図3 《Black Waves》チームラボ・ボードレス、東京・お台場、2018年12月（筆者撮影）

起させる。

近世の絵師、伊藤若冲（1716-1800）による六曲一双屏風《鳥獣花木図屏風》（出光美術館）、《樹花鳥獣図屏風》（静岡県立美術館）による作品もある。これらは、江戸時代デジタルアートと言われる有名な若冲の「升目書き」によって描かれた作品である。8万個余りにのぼる約1cm四方の升目の一つ一つに色面を描き込み、さらに複数の区画を設け、明度・彩度の異なる色面を作り上げた作品は、若冲の升目画への探求心が見て取れる。仮想の3次元区間上で動植物を立体物として動かし、「超主観空間」として映像作品にしたもので、鑑賞者が近づくと、鑑賞者の動きに合わせて升目単位で反応するように出来ており、若冲の時代のパラダイス画像と現代のビジョンが時代を越えて交錯する。

「境界のないアートに身体ごと没入し、10,000m²の複雑で立体的な世界を、さまよひ、意思のある身体で探索し、他者と共に新しい世界を創り、発見していく」⁹まさに新感覚の芸術体験を実現したのがチームラボである。

4. デジタルアート・ミュージアム「カリエール・ドウ・ルミエール」

デジタルアートの中でも世界的に注目すべき事例は、2012年、フランスのレ・ボー＝ド＝プロヴァンス（Les Baux-de-Provence）に完成したカリエール・ドウ・ルミエール（図4）である。カリエール・ドウ・ルミエールは、世界で最も早く開館した本格的デジタルアート・ミュージアムであり、最初にデジタル・アートにより地域活性化を実現した事例でもある。カリエール・ドウ・ルミエールがあるレ・ボー＝ド＝プロヴァンスは、南フランスのアヴィニョンから南へ25km、岩山の上にはある小さな街である。アルピーユ山脈の中にある、壮大な景観を持つ岩だらけの土地であり、アルルやカマルグ地方を見渡せる古城を頂いている。プロヴァンス語の baou（岩だらけの尾根、の意）に由来する町の名前は、その景観からつけられたものである。レ・ボー＝ド＝プロヴァンスは、石灰質の白い台地とオリーブの緑、中世やルネサンス期の建物が残る街並みが調和し、フランスで最も美しい村の1つに数えられている。観光地としても有名で人気が高い。

岩山に囲まれたレ・ボー＝ド＝プロヴァンスでは、古代から岩肌を利用し、削り貫くような形で建造物をつくってきた。レ・ボーの石灰岩は、きめが細かく、白もしくはブロンド色をしている。この美しい石は、人口が増え、建築需要が高まり、19世紀になると大規模な採石場がいくつか出来上がる。その中の一つがレ・グラン・フォン Les Grands Fonds と呼ばれ、現在カリエール・ドウ・ルミエールになっている。



図4 カリエール・ドウ・ルミエール入口
2018年12月（筆者撮影）

第1次世界大戦後、建造物の素材がコンクリートや鉄になっていく中で、採石場は廃れていき、レ・グラン・フォンも1935年に閉鎖された。その後、長らく忘れられていたが、ジャン・コクトー¹⁰は採石場と周辺環境の美しさに魅かれ、「オルフェウスの遺言」を撮影した。1977年、ジョセフ・スヴォボダ¹¹をはじめとする20世紀の舞台美術家たちの新しい創造の場となり、採石場の垂直に切り取られた巨大な岩面で音と光のショーが開催された。当時の新しい技術を用いた試みではあったが、音楽とともにスライド映像が流れているだけで、集客は厳しいものだった。

2011年、レ・ボー＝ド＝プロヴァンスの市長は、この採石場を活用した地域活性化を考え、民間に運営を委託するため入札を行った。その結果、運営を任されたのがカルチャーエスパスである。同社は、28年間フランス国内で展覧会企画や歴史的建造物の管理運営を行ってきた実績があり、この採石場とともにレ・ボーの城の運営管理も任された。プロヴァンス地方は、フランスでもメジャーな観光地であるが、山奥の村々は財政難のため、有効な観光政策を実行することができない。行政は町の遺産を民間企業に貸し出し、運営をしてもらう、という手法により少ない出費で歴史遺産の保存を実現しており、それができない町はどんどんと廃れているのが現状だ。委託企業側には場所の借用料はなく、市へ支払うのは固定額と収入の一部で、基本的には出来高払いになっている¹²。

5. AMIEX の試み

採石場の運営管理を任されたカルチャーエスパスは、この施設のために全く新しい光と音楽の展覧会 AMIEX を開発した。AMIEX は、美術史上の名画を最新の映像技術を用いて展開する芸術への斬新なアプローチである。アートディレクターにジャン・フランコ・ヤヌッツィ (Gianfranco Iannuzzi)、レナート・ガット (Renato Gatto)、マッシミリアーノ・シッカルディー (Massimiliano Siccardi)、音楽監督にルカ・ロンゴバルディ (Luca Longobardi) という4名のイタリア人芸術集団により創造されたマルチメディア・インスタレーションは、美術作品の鑑賞において革命を起こしたと言えよう。AMIEX には3つの大きな特徴がある。

1. 展覧会は、ショーのような演出がされている。プロジェクターにより映し出されたイメージは、ショーのために選ばれた音楽とともに変容し、絵画の中に没入したような錯覚を感じる。音楽は、クラシックから現代ポップ音楽まで様々で、その作品の雰囲気に応じて選択される。
2. 上映に用いられる機器は、ヨーロッパでも珍しいビデオ・インスタレーション・システムを用いており、音響設備も空間に合わせ、計算して設置されている。
3. 展示作品には美術史上に名が残る芸術家の作品を用いている。美術作品を使用することで、美術愛好家にも美術館をあまり訪れない人にも分かりやすくイメージを伝達することができ、あらゆる鑑賞者に受け入れやすくなる。

採石場でのプロジェクションは容易ではない。石は研磨しても荒い面が露出する。また、石は積み上げられた状態のため、石と石の間のつなぎ目も見えている。作品の映写には、このような条件を全て画像処理で解決し、面白さ出していかななくてはならない。また、採石場という特殊な環境下では、粉塵が舞い、湿度管理も難しい。映像機器のメンテナンスも頻繁に必要となる。

カリエール・ドゥ・ルミエールの施設概要：

展示室面積：3500 平米

展示側面の面積（壁面+床）：7000 平米

天井高：14m

プロジェクターの数：100

スピーカーの数：30

来館者満足度 96%

6. カリエール・ドゥ・ルミエールの作品

2012年3月のオープンで開催されたのが「ゴーギャン、ヴァン・ゴッホ：色彩の画家たち」展だ。2人の画家たちの色鮮やかな作品が音楽とともに採掘場の巨大壁面に出現した。

翌年には「モネ、ルノワール…シャガール、地中海を巡る旅」が「2013年マルセイユ・プロヴァンス文化プログラム」の一環として開催された。地中海の光は常に画家たちの創作のインスピレーションとなってきたが、このプログラムでは19世紀終わりから20世紀の16人の画家たちの作品を鑑賞できる。モネ、ルノワールなど印象派、シニャック、クロスなど点描が特徴の新印象派、カモアン、マルケ、ヴァルター、マティスなどフォーヴの画家たち、そして最後はボナール、デュフィ、シャガールの作品を用いた色とりどりの鮮やかなパレットのような映像で終わる。観覧者は、採掘場のいたるところに映し出された作品を自由に巡りながら、様々な角度や組み合わせ、画面の変化を楽しんだ。

2014年、「クリムトとウィーン」展は、クリムトを中心に100年間のウィーン絵画を振り返る壮大な内容だった。

2015年、「ミケランジェロ、レオナルド・ダ・ヴィンチ、ラファエロ：ルネサンスの巨人たち」が開催された。イタリア・ルネサンスの3大巨匠の名作を全く新しい視点から見る作品である。ローマとヴァチカンの歴史建造物が巨大壁面に映写されると、その臨場感はまるでその場にいるかのようなのである。幕間では、カリエールの採石場当時の映像が流れ、男たちが石を切り出しはじめる。その荒い岩面は徐々に、大理石に変容し、切り刻まれ、ミケランジェロの彫刻群に変わっていく。石と格闘しつづけた彫刻家ミケランジェロを身体で体感する仕掛けである。次にヴァチカンのシスターナ礼拝堂の壁画が切り取られ拡大され、様々な視点で映し出される。実際、現地に行っても天井高もあり作品の詳細を見ることは難しいが、拡大された画像でミケランジェロの天才を肌で感じることができる。壮大なファンファーレを聞きながらルネサンスの名画が展開する様は圧巻だ。

2016年は「シャガール：夏の夜の歌」である。カリエールとして最初の個展となる。シャガールのテーマである愛、家族、ロシア、風景、サーカス、戦争と平和が5000平米の採石場に映し出された。いずれの作品にも言えることだが、作品は全く無作為で選ばれている。音楽も各コーナーごとに作品の雰囲気合うものが流されるので、時代も作曲家も国も様々で、クラシックからジャズ、ポップスまで様々である。

2017年の「ボス、ブリューゲル、アルチンボルトの幻想と神秘の世界」では、非現実的な夢想

世界を描き出した作品と音楽が魔術的空間を創出する。ブリュッセル「エデンの園」の蝶々が大空間を乱舞する様はCGならではの演出であり、見ごたえ十分である。

2018年の「ピカソとスペインの画家たち」では、伝統的スペイン音楽からモダンジャズを聴きながら、ピカソやゴヤ、ソローラの作品を巡る。スペインの宮廷から物語は始まる。ゴヤの民衆の日常を描いた情景から、ルシニョールの色鮮やかな庭、ズローガの肖像画、ソローラの実験的な情景など観覧者は自然と絵画の世界に導かれ、そしてピカソの創造世界の中にいることに気づく。キュビズムの契機となった「アヴィニヨンの娘たち」(1907)の形態は分解と結合を繰り返し、多視覚的な不思議な空間を創出する。また、突然不穏な音楽とともに「ゲルニカ」が登場し、ピカソが実際に作品にコラージュした当時の新聞記事とともに、村の惨劇が語られる。

いずれの作品も、美術史的な作品解説や画家の生涯を追うような内容ではない。画家たちの作品は、イメージの一つとして拡大され、切り取られ、他の作品とも組み合わせられ、そして有機的に大空間の中を動き回る。来館者は自らの足でいろいろな角度や高さで作品を鑑賞することで、新しい発見に驚かされ、感動し、作品の中に没入していく。知識は求められないので、誰でも楽しめる。寝転んでも、話しても、写真を撮ってもいい。絵画世界の迷宮の中では何をしても自由なのだ。あらゆる人に真の芸術作品を味わってほしい、という考えから生まれた通常の美術館にはない画期的な鑑賞法は成功を収め、来館者満足度は96%になっている。



図5 「ピカソとスペインの画家たち」
2018年(筆者撮影)

7. パリのアトリエ・ド・ルミエール

パリで初めてのデジタルアート・ミュージアム、アトリエ・ド・ルミエールがオープンしたのは2018年4月である。11区の廃墟となった鋳造所を改修してミュージアムとして蘇らせた。11区といえば、ひと昔前は、観光とは無縁の工場が立ち並ぶ労働者の町であった。このような全くアートとは無縁と思えるエリアに突如と観光名所が出現するのは意外であり、それはまた狙いでもある。

場所となったシエマン＝ヴェール鋳造所は、産業革命の時代、1835年に完成した。軍や鉄道会社などからの需要で急成長したものの、世界恐慌の影響で1933年に閉鎖された。1935年に会社が倒産し、施設は現在のオーナーであるマーチン家に売り渡された。その後、65年間、2000年まで工具製造工場として使用された。2013年、カルチャーエスパスの創業者であるブルーノ・モニエ社長は、この閉鎖された鋳造所を発見し、ここでカリエール・ドゥ・ルミエールのような、デジタルアート・センターをつくることを思いついた。所有者のマーチン家はこの案を快諾し、2014年にカルチャーエスパスと契約を結んだ。その後、4年間の改修工事を経て、2018年にアトリエ・ド・ルミエールはオープンした(図6)。

コンセプトはカリエール・ドゥ・ルミエールと同様に世界的名画と音楽による映像ショーとなっ

ている。美術と最新技術を混ぜ合わせることで、美術について新しい発見を促し、世界中に散逸してしまっている作品を一堂に集結させることができるのが最大の魅力である。

開館記念展は「ギュスターヴ・クリムト アートと音楽によるイマージョン」である（図7）。2018年はクリムト¹³没後100年であり、クリムトの世界観をデジタル映像で再現することで画家の創造世界を体感させることがねらいだ。クリムトの他に映像には同じくウィーンで活躍したエゴン・シーレも取り上げられている。クラシック音楽にのせ、クリムトのきらびやかで装飾的な絵画世界が展開し、時には同時代のウィーンの情景が織り交ぜられ、時空を超えた錯覚に陥る。本作品の他に同じくウィーンの芸術家だったフンデルトヴァッサー¹⁴の鮮やかな世界がポップな音楽とともにプログラムされていた。

2019年に開催した「ゴッホー星降る夜」は、クラシック音楽からジャズ、ポップスを使用しながらゴッホの創作と比類ない想像の世界を旅する内容である。また、ゴッホがパリで遭遇した日本の浮世絵版画にも着目し、「夢見た日本ー浮世の世界の絵画」も同時上映された。ここでは、ゴッホが敬愛した歌川広重（1797-1858）と葛飾北斎（1760-1849）の作品が登場する。鮮やかな色彩、線描、奇想天外な構図、角度、視点から捉えられた日本の風景、歌舞伎役者や花魁などがデジタル空間に出現した。西洋絵画の空間把握とは全く違う視点で描かれたはずの浮世絵が三次元空間に再現され、来場者が没入していくのは日本では見られない不思議なアプローチで、西洋人の日本美術の見方が垣間見られる体験である。前述したチームラボが自然をテーマとし、日本美術の解釈も平面的かつ二次元的な枠を守る伝統的なものだったのに対し、AMIEXが浮世絵を扱う場合も西洋的な奥行き感、大空間をフルに活用したスケールの大きい画像展開をしているのが大変興味深い。

パリのアトリエ・ド・ルミエールは初年度で来場者数48万人という目標もわずか3か月で到達し、年間で100万人以上の来館者という大人気の観光施設となった。カルチャーエスパスのブルーノ・モニエ社長は、「文化遺産を生かし続けること」を目的に会社を設立したと語っている。「あらゆる観客に歴史と芸術を届けること、そしてフランスの文化と観光の発展に寄与すること」¹⁵が彼の長年の活動の根幹にある。その一つがAMIEXである。カリエール・ドゥ・ルミエール、パリ、そして2018年11月の韓国の済州島でのオープンにつづき、2020年にはボルドーでもAMIEXの会場がオープン予定である。場所のコンセプトも同じで、韓国は軍の貯蔵庫を改造した施設で、また



図6 アトリエ・ド・ルミエールの铸造所だった空間、展示会場パネルより（筆者撮影）



図7 「ギュスターヴ・クリムト アートと音楽によるイマージョン」2018年（筆者撮影）

ポルドーは海軍基地の跡地である。いずれもオリジナルの躯体を効果的に活用している。打ち捨てられ、忘れられた場所を新しいアートセンターとして復活させ、町ごと息を吹き返す、というのが彼らのコンセプトである。現在、カルチャーエスパスには新たな AMIEX 施設をつくる依頼が世界中から届いている。

8. まとめ

来館者数の伸び悩みを抱える既存の美術館にとっては、デジタルアートは救世主であり、多くの美術館では期間限定の企画展として開催され、大きな成果をあげている¹⁶。デジタルアートは、汎用性が高く、美術品を賃借する際にかかる多額の保険料もいらないし、温湿度管理、修復費、美術品輸送費もかからない。パッケージとして手軽に開催でき、かつ来館者も喜ぶという一石二鳥の企画である。このような企画展を開催する美術館側のねらいとしては、これまで美術館にあまり来る習慣の無かった若者やファミリー層に来館機会を与え、その後も美術館に来てもらうことが挙げられる。しかし、果たして没入型デジタルアート展は従来からある美術館の来館者の獲得につながるのだろうか。

チームラボも AMIEX も最新のデジタル技術を用いたイマーシブ・デジタルアートであるが、目的と方向性が全く違う。チームラボは、最先端のデジタル技術とバーチャリアリティーを駆使した空間を創りだし、来場者はチームラボ・ワールドの中に没入する。自然をテーマにしたオリジナル映像と音楽なので、アートの知識が全くなくても単純に楽しめる。また、身体を使った既存の美術館にはない「身体」によるアート作品も展開している。まさにデジタル時代の新感覚アートを体験できる施設である。しかし、チームラボの作品を体験した来場者が実物のアートを展示する美術館にその後足を運ぶだろうか。本学学生 16 名と実際にチームラボの施設に 2 回行きアンケートを行ったところ、9 割の学生がチームラボの体験をしても通常の展覧会に行きたいとは思わない、と答えた¹⁷。また、実体験ではないが、80 名の学生にチームラボの映像を見せアンケートを行ったところ、美術館に行きたくなると答えたのは 37.5% に止まり、過半の 58.7% が全く別と答えた¹⁸。チームラボは写真の撮影ができ、動き、触れる、驚きにあふれた魅力的な空間であるのに対し、美術館の展覧会は視覚だけを使い、動線も決められた窮屈な場所となっている。チームラボ体験と実物展示を見る体験は別ものであるという事が分かった。

AMIEX は、廃墟を復活させた場で過去の歴史の余韻を感じながら、美術史上の絵画と様々なジャンルの音楽でプログラムを構築している。美術品の権利関係なども絡み制作は容易ではないが、美術愛好家そして美術に全く興味がない客層も、共に美術作品を身近に感じ、身体を動かし楽しめる場である。美術館では近づいて見られない作品や展覧会では到底運んでこられない大型作品もじっくりと細部まで楽しむことができる。クラシック音楽やジャズ、ポップスなど耳になじんだ曲を聴きながら絵画鑑賞ツアーができるのも魅力である。前述のチームラボを体験した本学学生に AMIEX の動画を見せたところ、画家について興味がわいた、もっと学びたいと思った、本物の作品を見てみたいと思ったという意見が 7 割あった。また、同様の映像を前述の 80 名の学生に見せたところ、65% が本物を見に行きたくなると答えた¹⁹。AMIEX は美術作品をコンテンツにし、演

出を行ったという点で実際の芸術体験との接点が狭まり、美術館の敷居が低くなったと推察できる。

デジタルアートは、来館者数の伸び悩みに直面する美術館が期待する最新技術となっている。デジタル技術は手軽に導入でき、効果を測定しやすいツールである。しかし、コンテンツ次第では、デジタルアートが芸術鑑賞とは全くかけ離れた存在となる場合も多いと考えられる。2020年4月17日より、著名な芸術作品を用いた日本初の没入体験型展示施設「イマーシブミュージアム」が東京・寺田倉庫で開館する。本施設の入場者の動向は注視に値する。本論では、主に没入型デジタルアートの作品分析による一考察を行ったが、デジタルアートと美術館との理想的な関係を今後の課題として探求していきたい。

[注]

- 1 ミュージアムを運営するのは、大手デベロッパーの森ビルとウルトラテクノロジスト集団「チームラボ」である。2018年6月21日に東京レジャーランドの跡地を改装し、延べ床面積約1万平方メートルの圧倒的なスケールで華々しくオープンした。
- 2 『森ビル×チームラボのアートに160カ国超230万人 集客力の秘密』『日経XTREND』2019年6月25日より。160カ国を超える外国人の来館者があったと本誌は報告しているが、国名の集計を取り始めたのは19年2月16日からで、公式サイトでチケットを買った人のみをカウントしているため、実際には160カ国をはるかに上回っている可能性は高い。
- 3 “What is being billed as the world’s first all-digital museum is part art gallery, part amusement park and for some, part haunted house. Some things typically found in an art museum are missing : There are no guide maps, no descriptions, and no signs warning viewers to keep their hands off the art work. In fact, there are no works of art — in the usual sense of paintings or objects behind glass cases.” チームラボ・ボーダレス展についての批評。“World’s first all-digital psychedelic art museum”, Bloomberg, *The Edge Financial Daily*, July 05, 2018, <https://maa.theedgemarkets.com/article/worlds-first-all-digital-psychedelic-art-museum> (最終閲覧日 2019年7月12日)
- 4 チームラボ「活動について」<https://www.team-lab.com/about/> (最終閲覧日 2019年11月20日)
- 5 建畠哲「現代美術・美術館論の領域からチームラボを読む」『チームラボ 永遠の今の中で』青幻舎、2019年、p.112
- 6 異時同図法とは、一つの画面の中に異なる時間の行為を描きこむこと。
- 7 対談：猪子寿之×南條史生、同書 p.43
- 8 辻惟雄「日本美術の視点からチームラボを見る」同書、p.99
- 9 「チームラボ・ボーダレス」公式ホームページ <https://borderless.teamlab.art/jp> (最終閲覧日 11月28日)
- 10 Jean Cocteau (1889-1963) フランスの詩人、小説家、劇作家、評論家。画家、映画監督、脚本家としての活動も行う。
- 11 Josef Svoboda (1920 - 2002) チェコの美術家、舞台美術家。特に照明デザイン分野で画期的な功績を残した。
- 12 2018年12月22日、カリエール・ドゥ・ルミエール館長エティエンヌ・ドゥヴィ氏とのインタビューより
- 13 Gustave Klimt (1862-1918) 世紀末ウィーンを代表するオーストリアの画家。甘美で妖艶なエロスと死の香りが混在する女性像をテーマとし、金箔を用いた装飾的で絢爛な作品で知られる。
- 14 Friedensreich Hundertwasser (1928-2000) オーストリアの芸術家、画家、建築家。曲線や渦巻きを用い、自然回帰をテーマにした作品を制作。
- 15 Bruno Monnier, AMIEX An innovative Concept of cultural Diffusion, AMIEX Immersive Art,

Culturespaces, 2018, p3

- 16 2019年に国内美術館で開催された主なデジタルアート展覧会：
 金沢21世紀美術館「チームラボ 永遠の海に浮かぶ無常の花」2019年8月9日から9月1日
 姫路市立美術館「チームラボ 世界は暗闇からはじまるが、それでもやさしくうつくしい」2019年4月20日から6月16日
 豊橋市美術博物館「魔法の美術館」2019年7月20日から9月8日。「魔法の美術館」は「見て、触って、たのしみながら、学べる」体感型展覧会である。アーティスト数組によるインタラクティブな作品で光と影のイリュージョンを創出する。過去には上野の森美術館、損保ジャパン東郷青児美術館、あべのハルカス美術館、山梨県立美術館などで開催され大盛況となった。
- 17 2019年7月東洋大学国際観光学部増子ゼミ16名のアンケート調査より。
- 18 2019年12月東洋大学「美術館博物館経営論」受講生80名のアンケート調査より。チームラボの映像とAMIEXの映像を各15分間視聴後にアンケートを行った。「チームラボの作品を見て本物の絵を見たくになりますか？」という質問に対し、80名中31名が見たくなる、47名が見たくならない、2名が無回答だった。
- 19 同上。「アトリエ・ド・ルミエールを見て本物の絵を見たくになりますか？」という質問に対し、80名中52名が見たくなる、28名が見たくなないと答えた。

参考文献

- 『チームラボ 永遠の今の中で』青幻舎、2019年
- Ali Aissaoui, *Les Baux de Provence Carrières, les impressions Modernes*, Guilherand-Granges, 2013
- Bruno Monnier and others, *AMIEX Immersive Art*, Culturespaces, 2018
- Carrières de Lumières Les Baux-de-provence*, Culturespaces, 2016
- Culturespaces Culture for Everyone*, Culturespaces, 2018
- Picasso & Les Maitres Espagnols*, Beaux Arts, Culturespaces 2018
- Gustave Klimt une immersion dans l'art et la musique*, Beaux Arts, Culturespaces 2018
- Van Gogh la nuit étoilée*, Beaux Arts, Culturespaces 2019f